



METAMORFOSES

CANDIDATURA AO ESTATUTO DE ESPECIALISTA – DESIGN DE LUZ

Porto, Janeiro de 2014

RUI DAMAS

ESMAE/IPP • Equiparado a Assistente • Departamento de Teatro / Luz e Som

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
DRAMATURGIA	5
BREVES NOTAS ÀS OUTRAS ÁREAS DE PRODUÇÃO DO ESPETÁCULO	6
• Composição Musical	6
• Coreografia	7
• Cenografia e vídeo	8
• Figurinos e Adereços	10
DESENHO DE LUZ	11
• O método de criação	11
• Os ensaios e o <i>storyboard</i>	13
• Condicionantes de equipamento e espaço	13
• Trabalho prático	14
• Equipamentos e espaço	15
DESENHO DE LUZ CENA A CENA – simulações e fotografias de cena	18
• Quadro 1 e 2	19
• Quadro 3	20
• Quadro 4	21
• Quadro 5	23
• Quadro 6	25
• Quadro 7	26
• Quadro 8	29
• Quadro 9 e 10	30
• Quadro 11	32
• Quadro 12	33
IMPLANTAÇÃO DO DESENHO DE LUZ E OPERAÇÃO	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
BIBLIOGRAFIA	36
CARTAZ E PROGRAMA	37
ANEXOS	39
• Anexo A – Planta de luz	40
• Anexo B – Corte de luz	41
• Anexo C – Listagens de projetores, filtros e gobos	42
• Anexo D – DVD do espetáculo	43

INTRODUÇÃO

O presente documento tem como objetivo explorar brevemente um trabalho profissional artístico realizado pelo docente Rui Pedro Mendes Damas Moreira – equiparado a assistente do 2º triênio, do curso de Teatro/Produção e Design/Luz e Som, da Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo do Instituto Politécnico do Porto – no sentido de submeter a sua candidatura ao processo de validação de competências enquanto especialista na área de Luz das Artes do Espetáculo.

O trabalho acima referido trata-se do espetáculo “Metamorfoses”, realizado no âmbito da Capital Europeia da Cultura – Guimarães 2012 e esteve em exibição entre 4 e 6 de Maio no espaço CAAA – Centro para os Assuntos de Arte e Arquitetura.

Este espetáculo foi concebido com música original de Dimitris Andrikopoulos e coreografia de Cláudia Marisa e situa-se nas áreas da música contemporânea e da dança/movimento.

A escolha deste trabalho justifica-se pela importância do evento que o acolheu e pela reação que obteve do público, não obstante os poucos dias de apresentação que teve. É ainda justificada, em detrimento de outros, pela sua natureza nas áreas da dança/movimento e da sua ligação com a música, que têm sido áreas de estudo e de desenvolvimento pessoal.

Por último, porque o trabalho realizado, teve em conta várias dificuldades encontradas ao longo do processo, o que originou soluções bastante precisas e eficientes, que considero descritivas do nível de especialidade para o qual este documento se propõe.

DRAMATURGIA

O espetáculo aqui apresentado tem como base da sua construção dramática a conhecida obra de Franz Kafka, *A Metamorfose*, publicada em 1915, e as relações interpessoais e espaciais, da personagem principal Gregor Samsa. A partir destas, quando uma manhã se vê transformado “numa espécie monstruosa de inseto” (Kafka), pretendeu-se explorar a sua transformação física e psicológica e revelar as suas atitudes, comportamentos e emoções. Mais que um universo físico e real, pretendeu-se criar um ambiente psicológico, catalisador dos medos e receios, horrores e sentimentos presentes na obra de Kafka.

Às diferentes personagens do texto original, foi dada uma presença simbólica em cena, através da presença de músicos ao vivo. Os diferentes espaços foram metaforicamente criados através da cena propriamente dita, com o recurso à projeção de vídeo. Assim, a dramaturgia baseou-se em três intérpretes, um bailarino e dois instrumentistas, que interagem no decorrer do espetáculo através de movimentações e ações cénicas e um vídeo que projetava um outro espaço (o quarto?), de onde a personagem principal estava no início e no final do espetáculo.

Tanto a composição musical como a coreografia obedeceram à estrutura clássica de texto dramático, com três partes distintas, apresentação, confrontação e resolução, que serviram de guia e orientação para a criação de todas as áreas envolvidas.

Este foi universo de inspiração criativa ao espetáculo aqui apresentado, onde se pretendeu através de todas as áreas artísticas, envolver o público no desconforto da personagem e da sua transformação e também da sua aceitação e conformidade para com o ser estranho que nos é aqui apresentado.

Adiante irei desenvolver mais detalhadamente as diferentes influências que as diferentes áreas sofreram com base nesta dramaturgia, dando especial relevo à minha área e às opções tomadas para a sua concretização.

BREVES NOTAS ÀS OUTRAS ÁREAS DE PRODUÇÃO DO ESPETÁCULO

Composição Musical

A partir da ideia inicial do compositor Dimitris Andrikopoulos, este espetáculo foi concebido para três intérpretes; dois músicos e um bailarino. A composição musical é interpretada ao vivo pelo clarinetista e pelo violinista, mas também pelo próprio compositor na manipulação ao vivo de som digital e das sonoridades dos dois instrumentos. Assim, poder-se-ia dizer que esta obra musical foi pensada para quatro intérpretes, sendo que um deles é simultaneamente maestro e operador de instrumentos digitais e não é visível ao público. De referir ainda que derivado da interpretação desta composição musical, ela assumia o lado efémero do fenómeno teatral mas também da música ao vivo, facto que influenciou diretamente a operação e concretização do desenho de luz.

Com a duração aproximada de quarenta e cinco minutos, e tal como referi, esta composição obedece à estrutura de um texto dramático clássico com três momentos distintos; apresentação, confrontação e resolução. Cada um destes momentos tem música digital e ao vivo com diferentes sonoridades e crescendos de acordo com a estrutura referida e permitiu um crescendo dramático e uma forte envolvência dramática com toda a ação cénica. A repetição cíclica, o crepitar quase constante e os sons digitais em crescendo, são uma constante na composição. Em conjunto com as sonoridades dos instrumentos ao vivo, estes influenciaram decisivamente a dramaturgia do desenho de luz e permitiram a criação de soluções que potenciaram as diferentes sonoridades e a ação dramática.

A base de criação de todo o espetáculo foi a composição musical, que foi prévia a qualquer criação coreográfica e que pautou toda a criação dramática e de ação cénica deste espetáculo.

Mais à frente poderemos ver em formato de tabela os momentos chave do espetáculo, tanto musicais como coreográficos, onde é visível a sua estrutura dramática.

Coreografia

A coreografia, criada por Cláudia Marisa, foi de encontro à estrutura clássica anunciada anteriormente, trabalhando com o bailarino e com os músicos no sentido de pronunciar os momentos de apresentação, confrontação e resolução, numa articulação com os adereços presentes em cena, os músicos e com o vídeo.

Pretendeu-se assim criar três partes distintas que se interligavam coreográfica e musicalmente: uma primeira parte interpretada fundamentalmente pelo violino e clarinete, com um sentido de estranheza da personagem perante um corpo. Um segundo momento onde predominava a música eletrónica e onde se dava a transmutação da personagem. E por último uma sonoridade dominada pelos dois instrumentos e pela música eletrónica, onde a personagem concretizava uma sensação de abandono mas também de aceitação perante um novo corpo e/ou identidade e onde era patente a reação dos outros perante ele mesmo.

1ª PARTE

O espetáculo começa com os músicos presentes em cena, sentados em cadeiras, e o bailarino faz a sua apresentação inicial na projeção de vídeo em formato de óculo, ao fundo de cena. Após uma breve introdução musical, o bailarino entra em cena e faz a descoberta do espaço onde se encontra, mas também das outras personagens presentes, onde é notória a indiferença destes perante ele.

2ª PARTE

Os músicos saem das cadeiras e vão para o fundo de cena, deixando os adereços disponíveis para exploração e confrontação da personagem com estes e com o espaço envolvente. Este interage com os adereços, alterando a sua disposição e funcionalidade e iniciando o seu processo de transmutação mas também dos objetos. As estantes já não suportam pautas mas sim o corpo da personagem e as cadeiras são áreas de clausura e defesa ou casulos, que potenciarão a sua transformação.

3ª PARTE.

Um dos músicos dá à personagem um figurino semelhante ao seu, iniciando a resolução e a sua aceitação. A personagem inicia a fase final da sua transmutação ao vestir o novo figurino e assume uma nova postura perante os músicos e o espaço. Finalmente este retira-se para o espaço inicial e passamos a vê-lo novamente através da projeção de vídeo, onde é patente a mudança de postura e de reação ao espaço envolvente.

De seguida apresento a estrutura do espetáculo em formato de tabela, que serviu para desenvolver e concretizar o desenho de luz.

SECÇÃO	TEMPOS MUSICAIS APROXIMADOS	AÇÃO / MÚSICA	AMBIENTE / ATMOSFERA
1	0'00'' a 15'00''	Apresentação das personagens e dos dois espaços Introdução eletrónica e dos instrumentos Exploração do espaço e dos músicos	Luz fria Acompanhamento do crepitar sonoro Iluminação picada para reforçar corpo
2	15'00'' a 30'00''	Isolamento Crepitar constante Início de processo de transmutação	Luz picada, agreste e desconfortável Luz com gobos e movimento para transmutação
3	30'00 a 45'00''	Fim da transmutação Reclusão da personagem no espaço inicial	Luz fria como no início Gobos com textura para transformação do espaço

Cenografia e vídeo

Ainda que o espetáculo não tenha uma cenografia no sentido literal do termo, tem alguns adereços e uma projeção de vídeo que são essenciais para o espetáculo e para o desenho de luz, razão pela qual decidi apresentar esta breve descrição.

No início do espetáculo, começa uma projeção de vídeo ao fundo de cena, como se de um óculo se tratasse, onde nos é dada a conhecer a personagem principal (**Imagem 1**). Nesta projeção, em formato redondo, podemos ver um outro espaço onde a personagem



Imagem 1 – Vídeo projetado ao fundo de cena

deambula. É este o primeiro espaço que é apresentado ao público, onde vemos uma esquina de um quarto, rodeada por pequenas janelas quadrangulares. Pretende-se assim, dar a conhecer ao público um espaço inacessível onde a personagem se encontra e se reclusa e que de outra forma nos seria vedado.

Depois deste momento inicial, a personagem desaparece da projeção, reaparece em cena e ficamos apenas com a imagem do quarto. Quase no final a situação inverte-se e é com a projeção que o espetáculo termina, quando a personagem através de um efeito de vídeo e em sincronismo com a composição musical, fecha o óculo por onde o visionávamos.

O formato das projeções, definido pelo videasta Nuno Tudela, teve como objetivo limitar-nos a visibilidade deste espaço e transformar o público numa espécie de invasores ou de mirones da privacidade alheia.

De salientar que por opção da coreógrafa, este seria o local de entrada do público para o espetáculo, mas que tal foi impossível por razões de ordem técnica e de segurança impostas pela produção da Capital Europeia da Cultura. Assim, a solução encontrada revelou-se no vídeo e no seu formato já descrito, respeitando mas também projetando igualmente, a integridade das opções tomadas e da dramaturgia pretendida.

O segundo espaço cénico é o palco propriamente dito, com panejamentos à alemã e linóleo pretos e somente alguns adereços.

À boca e ao fundo de cena temos duas estantes de música. Temos também duas cadeiras atrás das estantes mais próximas do público, onde os músicos estão sentados inicialmente. Ao fundo de cena temos um cubo, onde o clarinetista se irá sentar mais tarde.

Por último e ainda que mais adiante vá explicar mais detalhadamente o seu propósito, é importante referir dez lâmpadas que decidi implementar ao longo do espaço cénico.



Imagem 2 – Disposição cénica inicial

Dispostas em perspectiva cónica e inicialmente pousadas no chão, estas serão depois içadas no decorrer do espetáculo, de forma a potenciar a intensidade dramática do momento escolhido, mas também para criar uma nova envolvência cénica e visual (**Imagem 2**).

Figurinos e Adereços

Os figurinos têm uma forte componente dramatúrgica no espetáculo, assumindo uma condição transformista e evolutiva, tal como a personagem principal e dando ao mesmo tempo uma ideia de claustrofobia e de antiguidade que o texto nos preconiza.

Ambos os músicos têm calça, colete, casaco e sapatos com um padrão floral em tons amarelos e azuis, que nos remete para meados do século XX (**Imagem 3**). O bailarino tem uns calções creme, parecidos com ceroulas e está descalço, de forma a permitir uma boa mobilidade, mas também para provocar a diferença com as outras personagens. Na parte final do espetáculo é-lhe dado pelo clarinetista um fraque e um colete com o mesmo padrão floral descrito, numa ação simbólica de reconhecimento e de aceitação.



Imagem 3 – Padrão dos figurinos e das cadeiras

Esta identidade entre músicos e bailarino no final do espetáculo pretendeu dar ao público uma dupla interpretação; se por um lado todas as personagens se apresentavam como semelhantes, por outro, a saída do bailarino de cena para reaparecer no vídeo, remetia-o para o seu espaço de clausura longe dos olhares e da repulsa dos que o observavam, tornando-a animalésca e humanizada ao mesmo tempo.

Em cena temos também duas cadeiras antigas de meados do século XX, que já referi, forradas com um padrão floral em tons amarelos e azuis, de tecido idêntico ao dos figurinos.

Em suma, todo o têxtil utilizado foi revestido com o padrão referido, o que potenciava as características do espaço que as personagens habitavam e respondia dramaturgicamente às intenções pretendidas.

DESENHO DE LUZ

O método de criação

Este espetáculo teve como origem da sua criação, a composição musical de Dimitris Andrikopoulos e a coreografia de Cláudia Marisa, pelo que todo o processo criativo das áreas de figurinos, adereços, vídeo e luz, foram criados a partir desta pauta musical e coreográfica que ambos criaram.

Embora a base de criação do espetáculo seja a *A Metamorfose* de Franz Kafka, nunca foi intenção do compositor ou da coreógrafa, levar à cena a integridade da obra, senão as suas prerrogativas sobre a condição humana e o destino do homem. Ainda assim, todo o processo de criação, transversal a todas as áreas, passou pela leitura da obra literária, de forma a permitir a mesma base de entendimento e de desenvolvimento dramático para todos os criativos envolvidos.

Numa primeira fase, após a análise do texto literário, foram realizadas reuniões com todos os envolvidos e foi definida pelo compositor e coreógrafa a dramaturgia a ser desenvolvida, bem como a estrutura musical que serviria de suporte para a criação coreográfica. O universo psicológico da personagem Gregor Samsa, as suas sensações e reações aos seres humanos, o conforto e desconforto da sua casa e do seu quarto, a composição musical estridente, cíclica e em crescendo, bem como a coreografia austera e claustrofóbica, foram partituras sonoras e visuais que influenciariam a elaboração do desenho de luz.

Numa segunda fase e ao longo do processo, as reuniões foram mais detalhadas e realizavam-se sobretudo com a coreógrafa e o videasta.

Com base nas indicações dramáticas, selecionei então algumas palavras-chave que me permitiram fazer uma pesquisa de diferentes imagens que serviram de suporte para a conceção do desenho de luz.

As palavras-chave que me pautaram no meu próprio processo criativo foram: trajeto/viagem, retraimento, transformação/transmutação e mofo.

As palavras **trajeto** e **viagem**, porque estavam presentes no texto e também porque iam estar presentes de alguma forma no espetáculo a ser criado, pelo que entendi que a iluminação deveria acompanhar este processo e ter um carácter evolutivo.

Com **retraimento**, também presente no texto e na relação entre as personagens com o espaço envolvente, porque entendi que criava uma sensação de isolamento e reclusão, que potenciaría algumas das questões resilientes da condição humana.

Transformação ou **transmutação**, porque é o pressuposto de todo o texto e também do espetáculo, que em conjunto com todos os elementos criativos deveria ser acompanhado com a iluminação a ser criada.

E por último, com a palavra **mofo**, porque foi uma das primeiras impressões que tive após a leitura do texto e que pretendi transpor para o espetáculo, como sinónimo de uma transformação desagradável e incómoda e bafienta.

Da pesquisa de imagens que fiz, baseada nas palavras-chave, a minha prioridade foi encontrar texturas e cores que me inspirassem para a concretização do desenho de luz e da dramaturgia proposta. De entre as muitas imagens que recolhi, acabei por escolher apenas três, que traduziam as principais tonalidades e texturas que queria implementar no espetáculo (**Imagens 4, 5 e 6**).

As cores azuis metalizadas e os violetas pálidos, para transmitir uma sensação de frieza e distanciamento. Os amarelos e verdes ocre, para criar um ambiente doentio, desagradável e para poder assim alterar o tom de pele do intérprete e também a cor dos figurinos.

As texturas e padrões irregulares com vários níveis de profundidade, serviram de inspiração para a criação e escolha de diferentes gobos que utilizei. Estes gobos, utilizados a partir da segunda parte do espetáculo e sobretudo no final da transformação, permitiram uma alteração da perceção geral do espaço e uma ligação com as palavras-chave que tinha elegido.

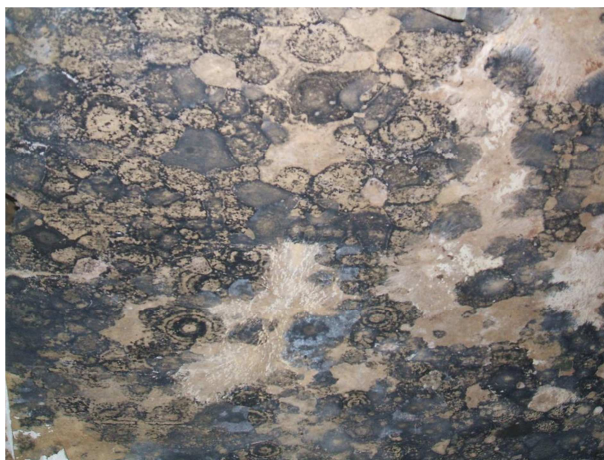


Imagem 4 – Cor e textura



Imagem 5 – Cor e textura



Imagem 6 – Cor e textura

Os ensaios e o *storyboard*

A partir das reuniões atrás citadas, a composição musical e a coreografia foram sendo criadas em paralelo entre o compositor e a coreógrafa e os ensaios realizaram-se durante cerca de um mês e meio, onde pude criar o *storyboard* que sustentou a criação do desenho de luz.

Para a criação do *storyboard*, não usei o método convencional do papel, mas recorri ao registo vídeo e à simulação da iluminação com o software WYSIWYG (**What You See Is What You Get**) da Cast Lighting, que me permitiu visualizar tridimensionalmente o resultado das escolhas feitas ao longo de todo o processo. A utilização desta ferramenta também permitiu estabelecer com a coreógrafa uma plataforma de entendimento muito mais realista do que o habitual, uma vez que as discussões criativas se desenvolviam em torno de imagens tridimensionais e não de descrições orais ou intenções de iluminação.

Para o estudo das cores/filtros utilizei o software Virtual Light Lab (**VLL**) da West Side Systems, que permite um estudo de filtros e de ângulos de iluminação muito próximo do real ao nível da reprodução de cor, da mistura aditiva e subtrativa.

Mais adiante irei apresentar o desenho de luz cena a cena, com simulações tridimensionais, estudos de cor e fotografias de cena.

Condicionantes de equipamento e espaço

Tal como todos os espetáculos que realizei profissionalmente e como em qualquer parte do mundo, este não foi exceção relativamente às diferentes circunstâncias que condicionam ou delimitam a sua realização.

Uma das principais circunstâncias que inevitavelmente encabeçam todas as opções técnicas e mesmo artísticas, é o espaço escolhido para a representação. Neste caso específico, o espaço que a Capital Europeia da Cultura definiu para a apresentação deste espetáculo, tal como já foi referido, foi a Black Box do CAAA – Centro para os Assuntos da Arte e Arquitetura, que logo desde o início impôs bastantes dificuldades a nível técnico mas também artístico. Este espaço, com cerca de nove metros de profundidade por sete de largura e apenas quatro de altura, foi por si só definidor de algumas opções tanto técnicas como artísticas.

A nível artístico e tal como referido anteriormente, o espetáculo teria início numa outra sala do edifício do CAAA, mas tal não aconteceu devido a condições de segurança que o espaço e a organização não conseguiram resolver.

A nível técnico as condicionantes foram de ordem diversa, que inevitavelmente levaram a que tivessem que ser tomadas diferentes opções, de forma a minimizar o impacto na realização do desenho de luz.

O número de circuitos disponíveis era de apenas quarenta e oito e a teia para colocar os projetores não suportava grandes cargas estáticas e muito menos dinâmicas, pois já tinha sofrido esforços anteriormente e quase tinha causado um acidente. A mesa de luz disponível apresentava problemas de diversa ordem e teve que ser substituída a meio da montagem e o equipamento de luz era em quantidade bastante deficitária para o espaço em causa para algumas das opções técnicas. É sabido que por norma os espaços com um pé direito reduzido, implicam a utilização de mais material que um espaço de maiores dimensões.

Por todas estas razões, logo desde início tive que eliminar a possibilidade de utilização de três pontos de luz para cada situação a iluminar, método que uso preferencialmente nos meus desenhos de luz. A minha preferência na utilização deste método prende-se com as diferentes potencialidades que ele permite ao desenhador de luz, individualizando três pontos-chave da iluminação cénica; visibilidade, tridimensionalidade e plasticidade. Esta limitação técnica obrigou-me a uma escolha mais cuidada dos equipamentos e das posições de montagem. Também disciplinou o meu pensamento criativo, uma vez que as fontes de luz teriam de preencher pelo menos dois dos pontos-chave, de forma a conseguir um desenho de luz no mínimo eficiente.

No entanto, se por um lado estas dificuldades levaram a que algumas das cenas não tivessem o melhor resultado plástico, comparativamente com o “ideal”, também originou que desenvolvesse algumas soluções técnicas e criativas que de outra forma não seriam implementadas; como por exemplo a utilização das lâmpadas que atrás mencionei.

Trabalho prático

Desde o início do processo criativo e ainda na fase de ensaios, tal como referi, procurei ter em conta as características do espaço e do equipamento disponível, mas também das possibilidades reduzidas que a produção tinha face ao aluguer de equipamento e à aquisição de diferentes consumíveis (gobos, filtros). Desta forma, algumas das ideias

que foram implementadas resultaram do empréstimo de equipamentos, de consumíveis e de soluções artesanais que reduziram consideravelmente o custo de produção do espetáculo.

Ao longo do processo e apesar de este ser um espetáculo de dança/movimento, foi claro para mim desde o início que não iria fazer uma iluminação típica de dança. Habitualmente a iluminação de dança privilegia a iluminação lateral pois é desta forma que se dá mais realce e contorno ao corpo do bailarino. Este é um fator essencial neste tipo de espetáculo, por oposição ao teatro por exemplo, onde a cara do ator é um dos elementos que exige maior visibilidade. No entanto, se por um lado o espaço era muito reduzido lateralmente, por outro o equipamento não abundava para este tipo de iluminação.

Outra das razões porque abandonei a ideia de iluminação lateral, foi porque entendi que na ausência de bastidores, todo o equipamento que eu colocasse passaria a fazer parte do espaço cénico como cenário, dando-lhe uma presença que não pretendia e reduzindo ainda mais a área disponível; mas falarei do equipamento mais adiante.

Assim, a iluminação teria que privilegiar o corpo do bailarino mas sem recurso à iluminação lateral ao nível do chão e a meia altura, restando a teia para a colocação dos projetores. De qualquer forma, dadas as dimensões do espaço e a falta de bastidores, esta acabou por ser a melhor opção. Privilegiou-se o espaço cénico e o espaço ficou mais “limpo”, sem os projetores e os acessórios (bases de chão e torres) a povoá-lo.

Equipamentos e espaço

Uma das ideias implementadas que surgiu muito cedo ainda na fase de ensaios e que influenciou diretamente a iluminação cénica resultando num dispositivo cenográfico muito forte, foi a utilização de lâmpadas. Esta ideia surgiu graças ao crepitar existente na composição musical. Este som constante ao longo da peça, mas com diferentes variações e intensidades levou-me à criação de uma iluminação que pudesse de alguma forma acompanhar esta sonoridade, permitindo-me uma relação direta com o som e potenciando assim o seu efeito constrangedor e



Imagem 7 – Lâmpada de halogéneo

inquietante.

Foram utilizadas lâmpadas de halogéneo de 60 Watts, de casquilho E27, que estavam dispostas em perspetiva cónica ao longo do espaço (**Imagem 7, 8**).

Esta disposição teve como objetivo dirigir o olhar do público para a projeção de vídeo ao fundo de cena, mas também criar uma envolvente cénica para os músicos e o performer.

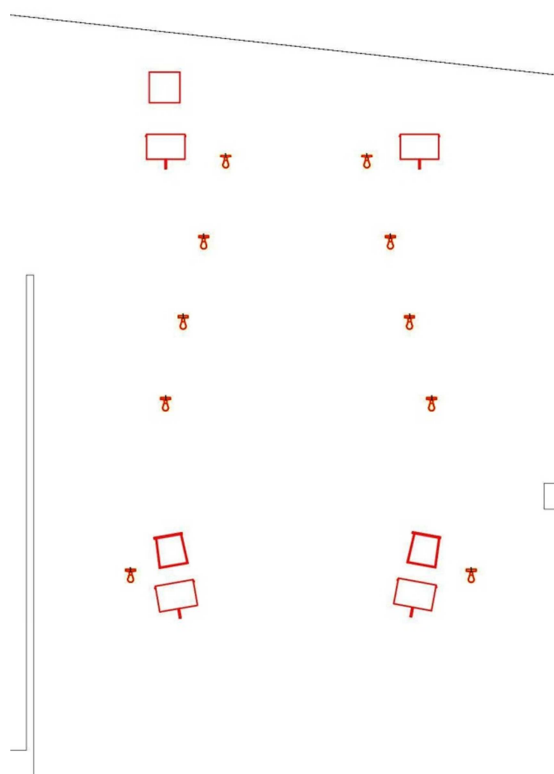


Imagem 8 – Implantação cénica

Inicialmente pousadas no chão, as lâmpadas eram içadas através de um sistema de fios, roldanas e um guincho manual, implementado e operado por mim e instalado na régie. Este movimento era feito de uma só vez, no momento de passagem dos músicos para o fundo de cena, para acompanhar a sonoridade crepitante e acentuar o início da transmutação da personagem. Permitiu ainda criar uma nova leitura visual do espaço, enquadrando os intérpretes nesta nova disposição e servindo de preparação para o final do espetáculo.



Imagem 9 - Guincho manual

Outros dos equipamentos que utilizei, foram gobos de vidro estáticos e em rotores de gobos, que consegui a título de empréstimo para o espetáculo. Estes efeitos foram utilizados em dois momentos do período de transmutação e irei descrevê-los pormenorizadamente mais adiante.

Por último, outra das soluções criadas foi a utilização de palha-de-aço em porta-gobos, reduzindo também os custos de produção. Esta alternativa à utilização de gobos permitiu-me também a utilização de duas metades de filtro nos projetores, criando assim duplas colorações

da luz projetada. Este efeito é conseguido dadas as diferentes distâncias focais que a colocação da palha-de-aço produz nos porta-gobos. Esta textura foi utilizada no final e após a transmutação, para transformar a ambiência geral do espaço e torná-la em algo degradante ou semelhante a mofo.



Imagem 10 – Palha-de-aço

DESENHO DE LUZ CENA A CENA – simulações e fotografias de cena

De seguida irei apresentar o desenho de luz do espetáculo em diferentes quadros, com os estudos de cor que realizei em VLL e o *storyboard* elaborado em WYSIWYG, com simulações de iluminação.

A par das simulações apresentadas estão fotografias de cena, mas que infelizmente na sua generalidade estão com má qualidade e não ilustram com fidelidade o espetáculo; algumas das fotografias da responsabilidade da Capital Europeia da Cultura (José Caldeira) são fiéis à iluminação, razão pela qual terão um destaque especial.

Apresento a seguir os diferentes quadros em formato de tabela, para uma melhor compreensão.

QUADRO	TEMPO	MÚSICA	AÇÃO	ILUMINAÇÃO
1	0'30''	Sibilar e crepitar musical	Apresentação do espaço cénico e projeção de vídeo	Lâmpadas (até ao fim) e projeção de vídeo
2	4'00''	Sibilar e crepitar	Projeção e músicos	Luz das estantes dos músicos
3	6'00''	1º Clímax musical e início do violino	Personagem desaparece da projeção	Luz nos músicos
4	7'30'' a 8'50''	Violino, clarinete e crepitação	Personagem entra no espaço e inicia a exploração do espaço	Contra de chão + laterais centro frio
5	14'10''	Crescendo da crepitação Início de uma nova fase	Personagem no chão e relação com este	Picado amarelo/verde e laterais + músicos
6	16'40'' a 18'10''	Crescendo musical 2º Clímax musical	Personagem demonstra estranheza e inconformidade com o que o rodeia	Início de subida das lâmpadas
7	20'00''	Som inicial das relações com objetos	Músicos ao fundo e personagem nas cadeiras	Luz das estantes fundo + lateral cadeiras
8	27'00''	Sibilar e acalmia	Personagem no chão com cadeiras / casulo	Luz músicos fundo + picado + contra luz gobo
9	29'41''	3º Clímax musical	Rotação e final de transmutação	+ Rotor Gobos
10	30'00''	Início de mutação	Personagem veste novo figurino	Luz músicos + gobos espaço
11	35'00''	Início de oscilação musical	Personagem à boca de cena	Luz músicos + gobos espaço + frente personagem
12	40'10''	Oscilação clarinete e violino	Personagem aparece na projeção de vídeo	Lâmpadas, músicos + vídeo

Tabela 1 – Quadros síntese de ação

Quadro 1 e 2

O início do espetáculo começa apenas com as lâmpadas (pousadas no chão) a baixa intensidade, como em todo o espetáculo e a projeção de vídeo (**Imagem 11**). Para acompanhar o som crepitante, criei vários efeitos e efeitos (*chases*) com as lâmpadas, que fui utilizando ao longo do espetáculo e que acompanham as diferentes intensidades sonoras. A operação da intensidade de luz destes efeitos foi feita manualmente para poder ser mais fiel às variações, uma vez que era o compositor que também controlava a intensidade destes sons eletrónicos.

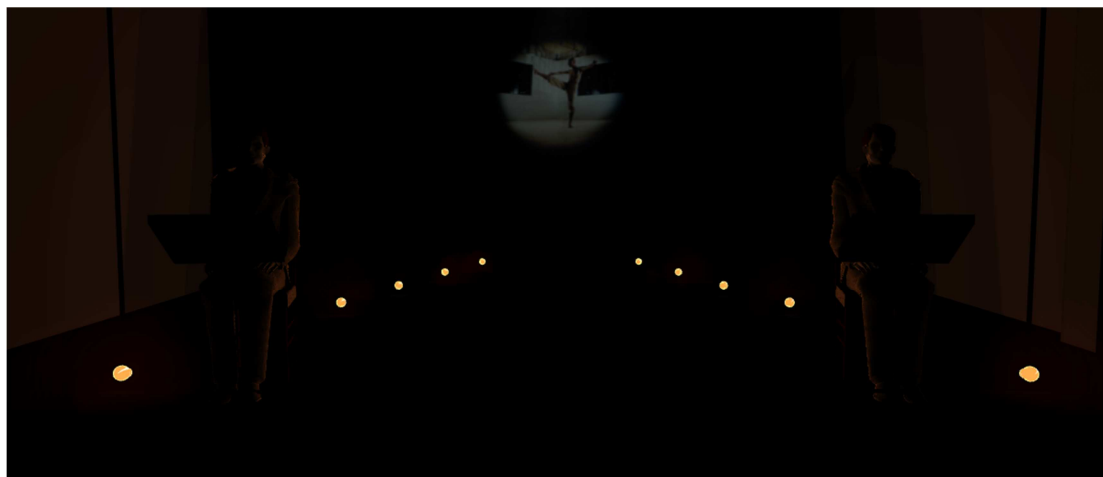


Imagem 11 – Quadro 1 (simulação)



Imagem 12 – Quadro 2 (fotografia)

Neste início pretendi que a iluminação fosse introdutória e que não revelasse os músicos na totalidade, dando maior relevo à projeção de vídeo e à apresentação da personagem. A luz dos músicos começa com a iluminação das estantes antes de

começarem a tocar, por razões de ordem prática e só depois acende um contra luz e uma luz de frente para eles (**Imagem 11 e 12**).

Quadro 3

Para a escolha das cores a utilizar para a frente e contra luz dos músicos, decidi utilizar corretores CTB, que criassem uma atmosfera fria. O filtro 200 (Double C.T. Blue) da LEE foi utilizado para a frente, em conjunto com a luz das estantes para equilibrar a cena a nível de cor e o 203 (Full C.T. Blue) duplicado para contra luz, para criar um forte contorno (**Imagem 13, 14 e 15**).



Imagem 13 – Estudo de cor



Imagem 14 – Quadro 3 (simulação)

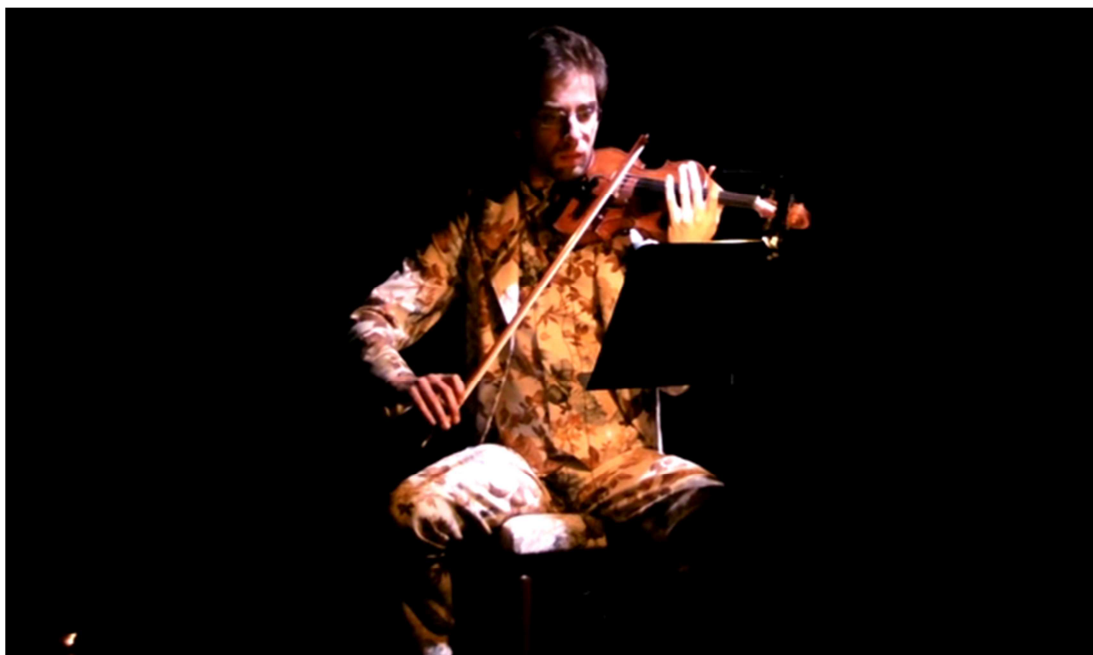


Imagem 15 – Quadro 3 (fotografia de pormenor)

Quadro 4

Neste quadro, a personagem entra em palco e percorre toda a esquerda até ao centro de cena entre os dois músicos.

Dois projetores em base de chão na direita e esquerda alta acendem-se para mostrar o espaço, projetar a sua dimensão mas também para servir de contra luz e marcar o contorno da personagem. Aqui utilizei o filtro 156 (Chocolate), pois é uma cor que a baixa intensidade produz uma tonalidade muito macilenta e que me permitia utilizá-lo sem expor demasiado o espaço.

No centro de cena utilizei dois recortes laterais colocados na teia, para desenhar o corpo do bailarino e os seus movimentos. Estes projetores tinham o filtro #388 (Gaslight green) da ROSCO, que tem uma grande percentagem de amarelo, para criar uma ambiência

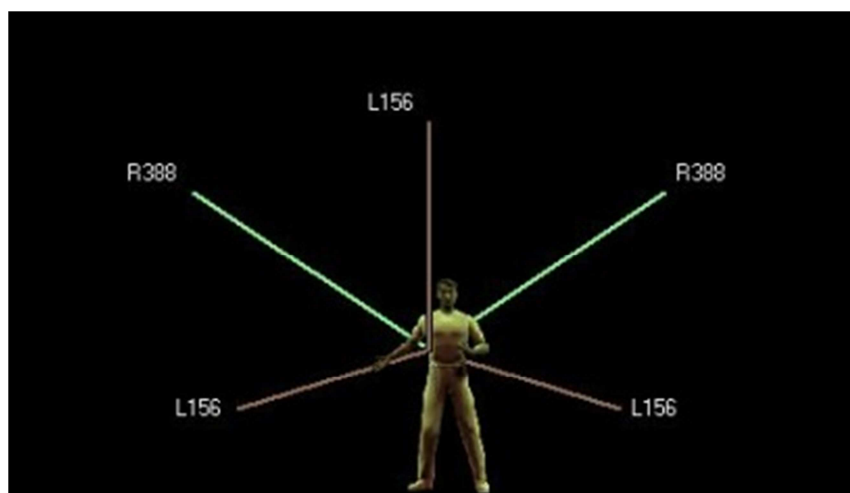


Imagem 16 – Estudo de cor

estranha. Esta luz era complementada com um PC de frente com o 156, para permitir alguma visibilidade mas também para acentuar os níveis de amarelos (Imagem 16, 17 e 18).



Imagem 17 – Quadro 4 (simulação)

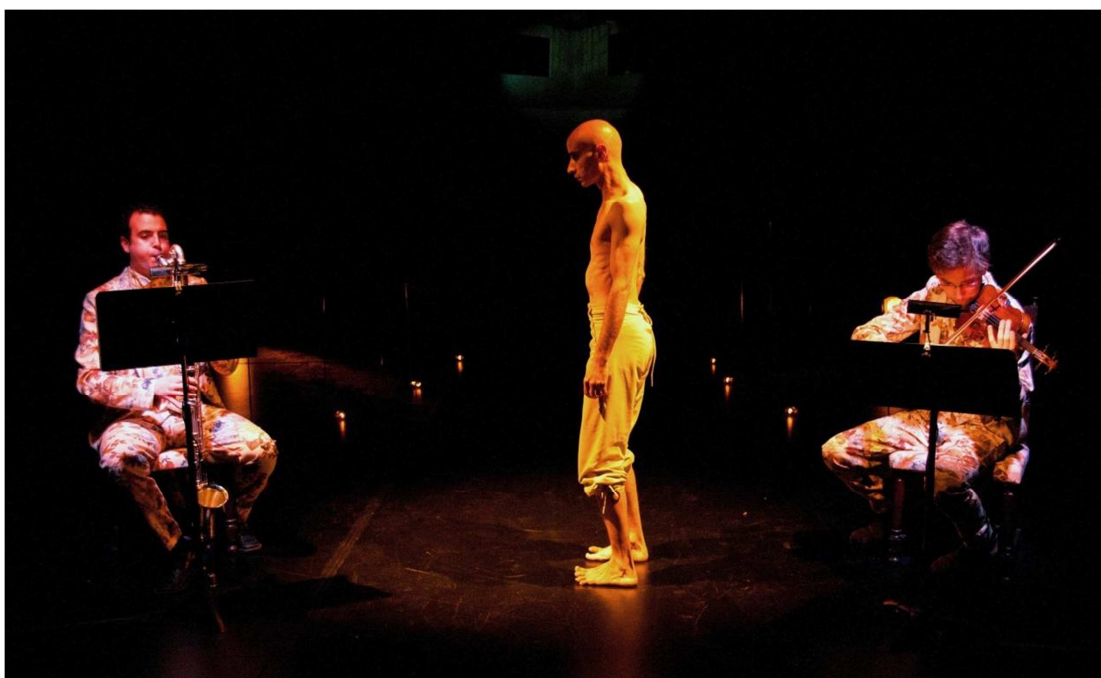


Imagem 18 – Quadro 4 (fotografia)

Quadro 5

Apesar de este quadro ter uma nova localização, um pouco mais recuada, mantive o mesmo princípio do quadro anterior. Os dois laterais com o filtro #388, para definir o corpo do bailarino mantêm-se e adicionei um projetor picado com um verde, número #88 (Light green) da ROSCO, para acentuar a relação da personagem com o chão. Este projetor ficará isolado mais tarde e graças à sua posição “achatava” o personagem e potenciava a sua relação com o chão, ao mesmo tempo que lhe provocava bastantes sombras, dando-lhe um aspeto grotesco.

Esta iluminação picada pretendia também criar um momento de isolamento da personagem e criar o ambiente para o segundo clímax musical. A partir daqui o som ficava estridente e iniciava-se a subida das lâmpadas que iria acompanhar a trepidação crescente (**Imagem 19, 20 e 21**).



Imagem 19 – Quadro 5 (simulação)



Imagem 20 – Quadro 5 (fotografia de pormenor)



Imagem 21 – Quadro 5 (fotografia de pormenor)

Quadro 6

Neste quadro a única alteração na iluminação é o isolamento da personagem com o projetor picado e a subida das lâmpadas.

A trepidação musical crescente até ao clímax é acompanhada pelas lâmpadas que também mantêm uma oscilação constante. Os efeitos de oscilação das lâmpadas foram criados por três efeitos que eram todos operados manualmente ao mesmo tempo que o guincho manual fazia o movimento de subida.

Com estes efeitos pretendi que a sincronia entre a luz e o som fosse o mais possível perfeita de modo a que fosse produzido um efeito quase sinestésico no público, como

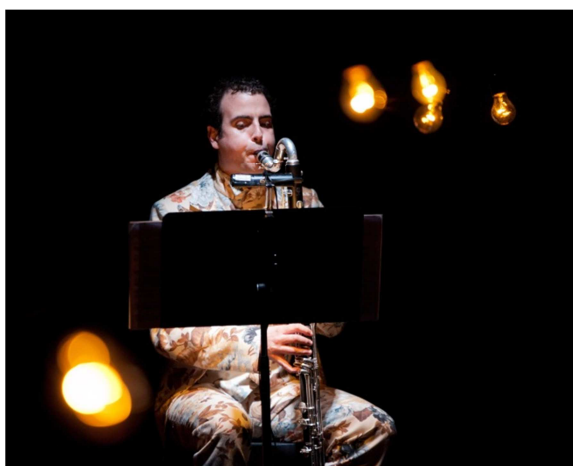


Imagem 22 – Quadro 6 (fotografia de pormenor)

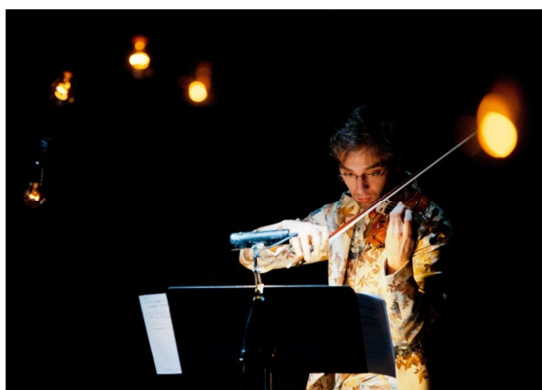


Imagem 23 – Quadro 6 (fotografia de pormenor)

se as lâmpadas tivessem vida e respondessem a cada estalido produzido pela música (Imagem 22, 23 e 24).



Imagem 24 – Quadro 6 (fotografia)

Quadro 7

As imagens aqui apresentadas representam diferentes momentos deste quadro, desde a exploração das cadeiras até à criação do “casulo” pela personagem.



Imagem 25 – Quadro 7 (simulação)

Os músicos ao fundo de cena eram iluminados apenas pela luz das cacetas e por uma luz de frente idêntica à inicial. Pretendi aqui tornar os músicos um pouco bidimensionais, ao retirá-los o contra luz e transformando-os numa espécie de pano de fundo da transformação que se iria passar.

A iluminação da personagem é feita com o contra luz da posição inicial dos músicos e um PC lateral para cada uma das cadeiras. A cor que utilizei nestes projetores foi o #388 da ROSCO duplicado em cada um deles, o que acentuou a cor



Imagem 26 – Quadro 7 (fotografia)

doentia e o contraste com a cor 203 do contra luz. Para uniformizar a zona de passagem entre as cadeiras usei os projetores laterais utilizados anteriormente na primeira posição central (Imagem 25, 26 e 27).



Imagem 27 – Quadro 7 (fotografia)

A iluminação das cadeiras na posição central foi feita apenas com o projetor picado com o filtro #88 que utilizei anteriormente, antes da passagem para o **Quadro 8** (Imagem 28).



Imagem 28 – Quadro 7 (fotografia de pormenor)

A partir deste momento da exploração das cadeiras comecei a utilizar gobos em toda a iluminação, como uma forma de alterar a perceção do espaço e dar mais ênfase à transformação da personagem.

Quadro 8

Após os momentos iniciais da relação da personagem com as cadeiras no chão, utilizei um projetor de recorte como contra luz em conjunto com o picado a baixa intensidade.

Com esta iluminação pretendi que este padrão funcionasse como uma *key light*, criasse um ambiente de clausura e também um novo enquadramento para a transmutação.

No projetor de contra, utilizei o gobo de vidro 86734 (Earthtones) da ROSCO com um padrão abstrato (**Imagem 29**) e também o filtro #88 para reforçar os amarelos e eliminar os violetas.

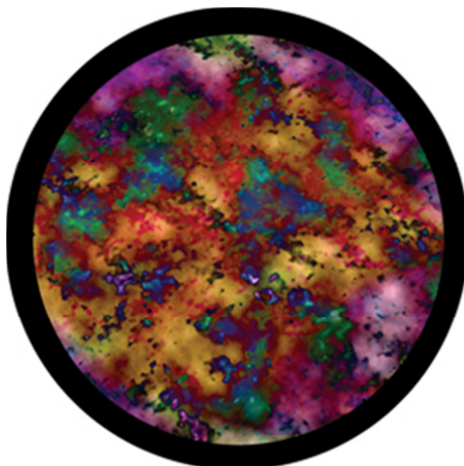


Imagem 29 - Gobo

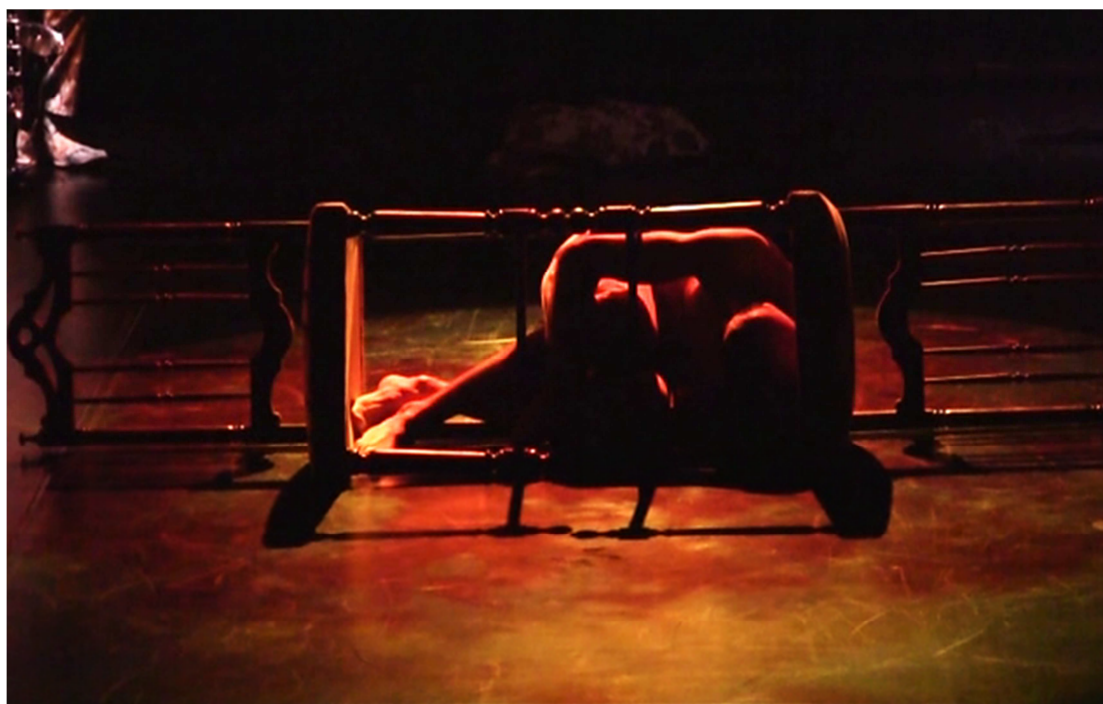


Imagem 30 – Quadro 8 (fotografia de pormenor)

Neste recorte utilizei ainda um donut para ajudar à definição do gobo, porém esta foi uma das situações em que as más condições do equipamento não permitiram uma grande melhoria no resultado final. No entanto a posição do projetor, permitia que o público pudesse ter uma visão detalhada do gobo, ainda que sem o pormenor pretendido; para isso e durante este quadro, a luz picada era apagada e ficava apenas a de contra (**Imagem 30 e 31**).



Imagem 31 – Quadro 8 (fotografia)

Quadro 9 e 10

Para este quadro e para aumentar um movimento de rotação da personagem, utilizei um gobo de vidro num rotor de gobos.

Este efeito teve como objetivo potenciar o “desnorte” que a interpretação sugeria, e também dificultar a percepção da cena. Para isso, utilizei o gobo de vidro 86637 (Deep Nautilus) da ROSCO (Imagem 32) com um padrão abstrato e rotativo, com rotação no mesmo sentido à do movimento em cena. Esta rotação era constante ao longo de toda a cena e continuava durante o **Quadro 10**, quando o personagem se deparava com o novo figurino e o começava a vestir.

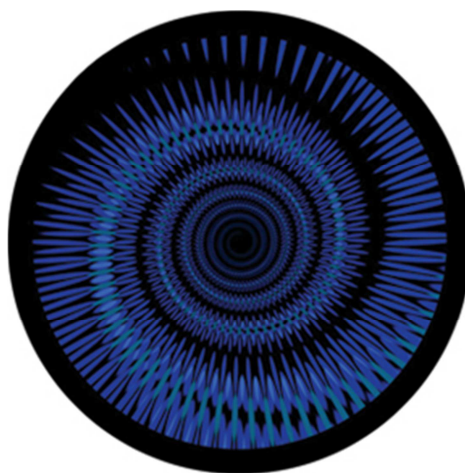


Imagem 32 - Gobo



Imagem 33 – Quadro 9 (fotografia)

A escolha do gobo de vidro, de diferentes tons azuis e violeta escuro, teve como propósito aproximar estas cores das do figurino que a personagem iria vestir. Em conjunto com o contra luz de chão, são visíveis as diferentes tonalidades do padrão floral do tecido, pintando a pele e vestindo a personagem, ainda antes de este vestir o figurino (**Imagem 32 e 33**).

Quando a personagem começa a vestir o figurino, ainda no chão, entra uma frente a quarenta e cinco graus com o filtro 156. Em conjunto com a luz picada com o gobo



Imagem 34 – Quadro 9 (simulação)

rotativo, criei as diferentes tonalidades do figurino ao mesmo tempo que podíamos ver o padrão sem alteração de cor (**Imagem 35**).



Imagem 35 – Quadro 10 (fotografia)

A partir deste momento e até ao final do espetáculo, vemos a personagem com total visibilidade, ao mesmo tempo que vão entrando progressivamente outros gobos que irão alterar o ambiente de todo o espaço.

Quadro 11

Enquanto a personagem veste o figurino, desaparece a luz picada sobre ele e entram quatro projetores de recorte com os gobos de palha-de-aço que falei anteriormente.

Estes gobos são projetados com a mistura de duas cores, #56 (Gypsy Lavender) e #388 da ROSCO, tal como descrito anteriormente (**Imagem 36**).

A luz de frente ilumina o percurso que a personagem faz até à boca de cena, dando-lhe visibilidade e permitindo que este confronto o público com a sua nova “pele”, até sair de cena para o seu próprio espaço.

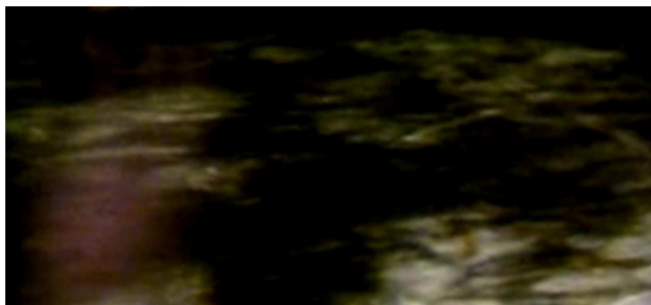


Imagem 36 – Fotografia de padrão do Gobo



Imagem 37 – Quadro 10 (fotografia)

Quadro 12

Neste último quadro a personagem regressa ao seu espaço e portanto à projeção de vídeo.

Os gobos saem progressivamente quando os músicos estão sós em cena e a iluminação resume-se à luz das estantes e de frente para eles, para além das lâmpadas. Na fase final do espetáculo, existe ainda uma oscilação da frente dos músicos em sincronia com uma “respiração” do violino, até apagarem completamente. As lâmpadas vão também apagando uma de cada vez, até ao momento final do *blackout*, com as cacetas e o fecho do óculo no vídeo pela personagem.



Imagem 38 – Quadro 10 (fotografia)

IMPLANTAÇÃO DO DESENHO DE LUZ E OPERAÇÃO

Para a implantação do desenho de luz no CAAA, também utilizei o software WYSIWYG, que para além de permitir uma pré-visualização das diferentes cenas, como atrás demonstrei, permite também um trabalho de pré-produção bastante preciso e objetivo. É possível testar os diferentes equipamentos, ângulos e potências, bem como obter diversas listagens dedicadas como por exemplo: projetores, filtros, gobos, posições de montagem, peso por vara, entre muitos outros. No WYSIWYG, pude também concretizar o desenho de luz em formato CAD (Computer Aided Design), utilizando simbologias universais e concretizar o desenho em plantas e cortes à escala que fossem mais práticos para o trabalho a realizar.

No entanto e apesar de todas as facilidades que este software permite, houve algumas soluções que só pude concretizar no próprio espaço e que foram desenvolvidas durante o período de residência em Guimarães. Se por um lado isto aconteceu porque a residência teve precisamente esse propósito, de continuação de um trabalho que tinha sido previamente iniciado, por outro lado não há software que substitua o engenho e a criatividade humana. Desenhar luz para um espetáculo não pode, não deve e não reside, nas potencialidades de um software, por muito completo que ele seja, e só pode funcionar como mais uma ferramenta que auxilia e complementa o trabalho criativo e técnico de um desenhador de luz.

Em relação à operação do espetáculo, pude dividi-la em dois conceitos distintos; estados de luz pré-gravados e efeitos.

Todos os presets de luz gravados foram introduzidos mediante tempos musicais específicos que iam de acordo com a movimentação cénica. Apesar da operação ao vivo, todos os tempos musicais eram respeitados pelo compositor, pelo que este era o guião mais fidedigno para operar o espetáculo. Também tive em conta as movimentações do bailarino e dos músicos, pelo que estas por vezes se sobrepuseram ao tempo musical.

Os efeitos, num total de três, dispostos em submasters, eram operados por mim em tempo real com o espetáculo e em consonância com a operação do compositor e só produziam alterações nas lâmpadas suspensas. Estes eram ativados por potenciômetros lineares de acordo com a intensidade musical e com o momento do espetáculo e foram efémeros em todas as representações, tal como todo o espetáculo.

A planta e corte de luz, bem como algumas listagens, estão nos anexos deste documento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os desenhos de luz que fiz ao longo da minha carreira profissional, sobretudo teatrais e de dança, mas também musicais tiveram a sua especificidade e complexidade. Apesar da aparente simplicidade do desenho de luz aqui apresentado, o resultado final foi aquele que eu, e sobretudo a coreógrafa e o compositor pretendíamos para este espetáculo.

Não obstante outras condições técnicas que pudesse ter para a sua realização, penso que não optaria por outras soluções diferentes daquelas que utilizei. Se por um lado, tenho sempre o sentimento de trabalho inacabado no final de um espetáculo, acredito que uma “tela” está acabada quando o autor a assina e no meu caso, quando se realiza o ensaio geral e quando estreia. Porém, não posso negar que outras condições técnicas permitiriam ter outros resultados, mas manteria sempre os mesmos pressupostos criativos.

A realização deste documento permitiu-me sobretudo verbalizar alguns dos processos, que por vezes se tornaram demasiado intuitivos para serem verbalizados e obrigou-me a uma disciplina de pensamento com o intuito de o tornar claro ao leitor. Permitiu-me também objetivar algumas das ferramentas que utilizo na realização de espetáculos de dança, com esta forte componente musical, que é um caminho que venho encetando há já algum tempo.

Nesta curta viagem, procurei ser claro, específico e sucinto nas minhas intenções e ideias, mas também suficientemente descritivo, sem ser maçador, das Metamorfoses. Apesar de este ser um trabalho realizado num espaço de reduzidas dimensões, com muitas limitações técnicas e com poucos meios de produção, estou convicto que é um trabalho digno do título a que se propõe, pelas opções tomadas e pelas soluções criadas com o meu trabalho de desenhador de luz.

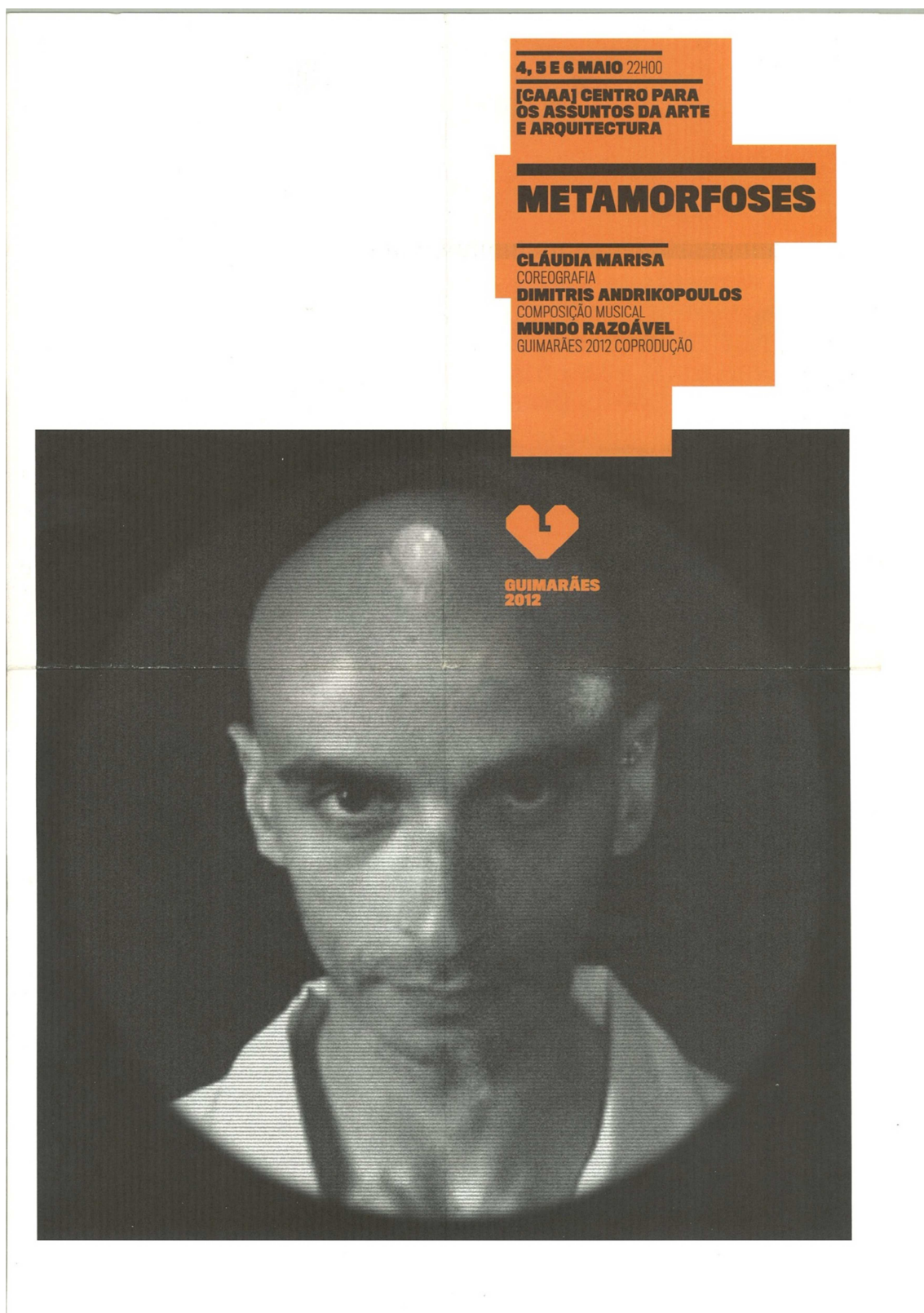
Espero que as minhas intenções e especificidade de ações e escolhas se tenham tornado claras e objetivas, mas também que tenha sido possível um vislumbre, daquilo que o espetáculo ao vivo foi capaz de criar no público.

BIBLIOGRAFIA

Kafka, Franz. (1995). *A metamorfose*. Lisboa: Editorial Presença

Essig, Linda. (2005). *Lighting and the Design Idea* (2nd ed). USA: Thomson Wadsworth.

CARTAZ E PROGRAMA



A PARTIR DE UMA PARTITURA MUSICAL PARA VIOLINO, CLARINETE BAIXO, E LIVE ELECTRONICS NASCEM OS JOGOS ENTRE O SOM, A VOZ E O MOVIMENTO, QUE AQUI SE TRANSFORMAM.

Durante esta transformação, o movimento coreográfico e a palavra assumem uma linguagem universal, oferecendo uma experiência de sensações que não se explicam, mas que se sentem. A imensidão de realidades e a multiplicidade de níveis de existência da personagem, assumem uma enorme complexidade e intensidade psicológica, criam uma linha dramática passível de ser trabalhada de um ponto de vista espetacular.

Metamorfoses

A noção de Metamorfose é fugaz e enigmática. Transformar-se em animal não é uma metamorfose, é, antes, um grito último face a um projeto de sociedade humana. Três personagens, não necessariamente humanas, habitam um mesmo espaço. Carregam em si o sentimento de não serem livres e a convicção profunda e tranquila de que a única certeza humana não é a piedade, justiça ou ternura mas a aceitação da natureza como ela é: maldosa e solitária. É essa aceitação da perversidade do mundo que lhes permite tomar as rédeas da sua existência, não contra a humanidade, não pela humanidade, mas apesar da humanidade. Este espetáculo é uma interrogação sobre o destino do Homem, com todas as suas fantasias, contradições, poesia e fábula. Em última instância é uma derradeira alegoria sobre a impermanência da vida.

Ficha Artística

Criação Mundo Razoável
Produção Mundo Razoável, Guimarães 2012 -
Capital Europeia da Cultura, Bastidor Público
Dimitris Andrikopoulos Composição Musical
Cláudia Marisa Coreografia
Carlos Silva Bailarino
Jordi Pons Clarinete
Emanuel Salvador Violino
Catarina Barros Figurinos
Patrícia Mota Assistência de Figurino
Rui Damas Desenho de luz
Nuno Tudela Vídeos
Inês Nogueira Produção Executiva

Classificação Edris M/12
Duração 45 min. (sem intervalo)

Agradecimentos

Ana Fernandes, Cátia Silva
Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo
Fernando Coutinho, Igor Rodrigues
Laurent Scanga, Lucas Raimundo
Rui Azevedo, Símlão Raimundo

ANEXOS

Anexo A – Planta de luz

Anexo B - Corte de luz

Anexo C – Lista de projetores, filtros e gobos

Anexo D –DVD do espetáculo

Anexo A – Planta de luz

Anexo B – Corte de luz

Anexo C – Lista de projetores, filtros e gobos

Projetores

Venue: CAAA Show: Metamorfoses
 Designer: Rui Damas

Type	Lens	Count	Status
Acclaim Cyc Single		2	HUNG
Bulb Strip w/ 1 bulb		14	HUNG
CE Source 4	36 Degree	5	HUNG
CE Source 4	50 Degree	6	HUNG
PAR 64 Stubbi		8	HUNG
Small Video Projector	1.8-2.4:1	1	HUNG
Strand Lighting Cantata PC		8	HUNG
		44	

Filtros

Venue: CAAA Show: Metamorfoses
 Designer: Rui Damas

Color	Type	Count
E88	6.25" Colour Frame	2
E156	10" Colour Frame	2
E156	185mm Colour Frame	4
E200	10" Colour Frame	4
E200	6.25" Colour Frame	1
L201	10" Colour Frame	2
R388	185mm Colour Frame	4
R388	6.25" Colour Frame	8

Gobos

Venue: CAAA Show: Metamorfoses
 Designer: Rui Damas

Gobo	Type	Count
R7798	A Size Gobo Holder	4
R33101	A Size Gobo Holder	1

Anexo D – DVD do espetáculo